

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan *adobe flash* lebih tinggi dibanding siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik tanpa bantuan *adobe flash*. Kualitas peningkatan menggunakan pendekatan pembelajaran kemampuan representasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan *adobe flash* tergolong tinggi, sedangkan kualitas peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik tanpa bantuan *adobe flash* tergolong sedang.
2. Pencapaian kemampuan representasi siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan *adobe flash* lebih baik dibanding dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik tanpa bantuan *adobe flash*.
3. Pencapaian kemampuan representasi matematis antara siswa perempuan dan siswa laki-laki pada kelas yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan *adobe flash* memiliki perbedaan yaitu bahwa siswa laki-laki lebih unggul pada kemampuan representasi visual dan ekspresi matematis, sedangkan siswa perempuan lebih unggul pada kemampuan representasi kata-kata atau teks tertulis.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan diantaranya sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan *adobe flash* direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran guna meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa.
2. Multimedia interaktif seperti *adobe flash* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap aktif, mandiri dan kreatif siswa. Maka dari itu dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran untuk mata pelajaran lain.
3. Peneliti menyarankan agar penelitian ini dilanjutkan pada kompetensi matematika lainnya seperti kemampuan penalaran, kemampuan komunikasi matematis, dan kemampuan matematis lainnya, juga dapat dilanjutkan dalam materi pembelajaran lain dengan memperhatikan pembuatan animasi pada multimedia interaktif tersebut.